

RETURN OF

The name of the exhibition comes directly from the world of popular cinema, for example *Return of the Jedi*, *The Return of Jafar*, *Return of the Swamp Thing*, and so forth. A name like that embodies a promise that the hero - or villain - is not dead. The force of good will return to rescue us. The force of evil will return to plague us. Both will return, again and again, like ghosts. The artists participating in this exhibition transform animation and drawing into a tool by means of which they present these ghosts: historical, personal, artistic, and actual ghosts.

The word "animation" derives from the Latin "animatio", and means *the action of imparting life or giving life*. The possibility of giving the illusion of life to inanimate material has been at



the very heart of cinematic endeavor since its very beginnings, as demonstrated by one of the most familiar examples of the connection between giving life and animation: *The Golem of Prague*, Paul Wagner's silent film from 1920, in which animation technique is utilized to enable the rabbi to give life to the inanimate material, literally.

The artists in this exhibition employ animation as a tool, but also as a metaphor. Yael Bartana, for instance, brings paintings that were burned by the Nazis back to life. Her

RETURN OF

animation film *Degenerate Art Lives* engages with the paintings *The Trench* and *War Cripples* by German artist Otto Dix, who was branded a *degenerate* artist by the Nazi regime, and sacked from his post at the Dresden Academy of Fine Art. The paintings on which Bartana focuses were displayed in an exhibition entitled *Degenerate Art* in 1937, and were later burned together with other paintings. Bartana's animation brings back to life the original paintings and the soldiers depicted in them, as they march before our eyes like ghosts from the past, reminding us of the danger inherent in the revival of catastrophic ideologies, and of the power of art to challenge them.

In the piece by Rimma Arslanov, *Bad Eye, Good Eye*, objects made from clay begin stirring, revealing a hidden world, as if we have picked up a stone in a field and discovered a bustling world under it. Central to her work is a surreal, nightmarish world. Arslanov, who comes from the world of sculpting and drawing, presents a single day, from sunrise till sunset, with all the small happenings that occur during it. Clay objects – possibly small robots, possibly vacuum cleaners – wander among apocalyptic ruins in search of something. Body parts and other objects assemble together into a kind of big totem, and a spinning reel of thread seemingly operates this entire puppet theatre. Each clay object becomes an active, living being.

Reuven Kuperman employs a reverse approach. His series of large-





scale collages applies the rationale of animation to the two-dimensional world of drawing. The pieces seemingly freeze moments taken from Japanese animation films or Chinese scrolls: a manga warrior in a lobster-shell mask, two Chinese wise men with a big dumpling in the background that looks like an attack spaceship, a warrior struggling against dragon fangs, and a huge lobster made from items of food. All these create a manga world, a world in which demons and humans wage constant war. It is as though Kuperman's drawings and collages freeze single frames from

דנה דרויש,
צער האלים, וידיאו
אנימציה, 2002
Dana Darvish,
The Gods' Sorrow,
video animation,
2002

films that never were, and their re-editing enables us to linger over moments that have seemingly been plucked out of a frenzied scene – as if we are watching a film in slow motion. Every image in the space is another stage in the movement of the fictive film, which spectators are required to screen in their imagination. Thus, these works return to pre-animation days, to shadow theatre, to the magic lantern, to the phénakisticope; a time when humans attempted to create movement by means of sequential frames drawn on bowls and jugs; an example of this is a 5200-year-old bowl discovered in Iran, featuring a series of five sequential images of a goat leaping to snatch leaves from a tree.

Sharon Fadida presents a large-scale wall drawing and a 3D animation piece entitled *Upcoming Past* created with free/open source animation software, Blender. At times the world Fadida creates

seems like a stream of consciousness: joined and deconstructed faces, body parts blended into a single mixture, and geometric shapes. 3D animation enables Fadida to perform transformations in the world he creates. It seems that the fact that he chose to use open source software to do so is no coincidence: just as anyone can improve the software, add to it or subtract from it, Fadida's drawings, too, comply with the rules of open code. It seems that every spectator is invited to add to them, subtract from them, and change them.

Use of open source software, which is democratic by its very nature, stands in stark contrast to the contemporary animation works created by media empires like Disney, DreamWorks, and their ilk. These giants present us with almost perfect animated worlds in which every detail is measured, precise, and polished, produced by resource-rich computer programs that can create virtually any texture, color, or movement. Entire worlds are created before our very eyes at immense financial cost. By contrast, creating on Blender does not entail exorbitant costs, but relies on users sharing their knowledge. Thus, the film created with this software is also a product of sharing – and in contrast with commercial animation films that seek to present a world in which you can immerse yourself and forget its fictiveness, Fadida's basic 3D animation firmly presences the medium.

Something similar happens in *The Gods' Sorrow* by Dana Darvish. The clumsy movements of the paper cutouts do not allow us to fall into the illusion of the world opening up before us, or to delight in the release of fantasy. In this piece, Darvish presents elements of classical Greek theatre and puppet theatre alongside cutout marionets, stuck together, with dismembered body parts. The result is a spectacular show, an all-embracing tragedy featuring a mixture of dogs, harem concubines, eunuchs, and showgirls. All the figures submit to the authority of a powerful, sexual, ruthless monster in the image of Olympia, who with an iron fist controls every aspect of the grotesque spectacle, of which spectators are an inseparable part.

Presented alongside the works of the adult artists participating in the exhibition, is a collection of works by *Wild Kids Animation Studio*, an artistic-educational project that breaks one of the fundamental conventions of the animation world – a world whose products are intended, first and foremost, for children, but the creators of these products are, almost without exception, adults who “know what



סטודיו ילדי הפרא -
אסופת עבודות

יעקב פלנקר סיפור שבור,
וידיאו אנימציה, 2015
אהרון אנגל, מגורשה,
וידיאו אנימציה, 2015
בוריס בנימינוב, מנהל
התחנה, וידאו אנימציה,
2017

*Wild kids Animation
Studio - video
compilation*

Yakov Plkner,
Broken story, video
animation, 2015
Aharon Engel,
EXILED, video
animation, 2015
Boris Benjaminov,
Station Master,
video animation,
2017



children want”, and usually work at the bidding of production companies that know what children need to consume. The immense popularity of animation films has turned them into a marketing tool of the highest order that can determine behavioral patterns, trends, gender perceptions, and political views. These films teach children right and wrong, what is acceptable and what is not. The storyline and details are outlined by an adult with an agenda.

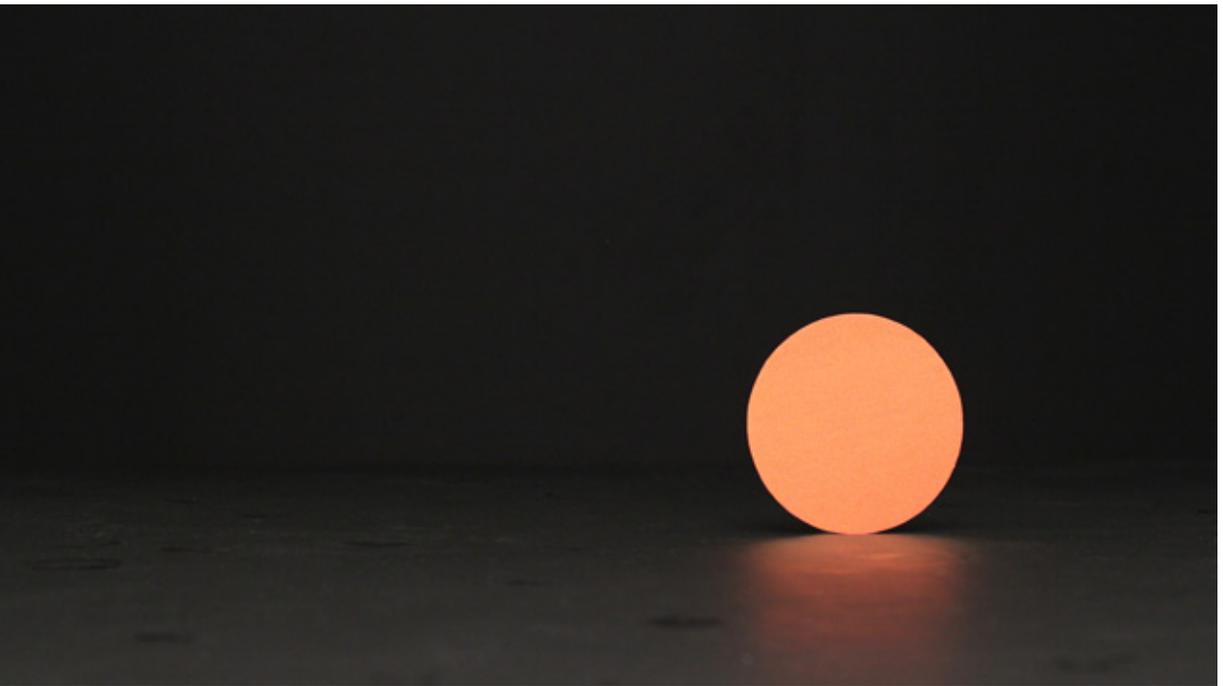
But what would happen if children created the films and told the story? What would happen if the films did not seek to shape the inner world of children, but rather to express it? These are the questions Wild Kids Animation Studio, established by multidisciplinary artist Max Epstein and the late artist Vasil Sribny, seeks to answer, and children are the sole creators of the films.

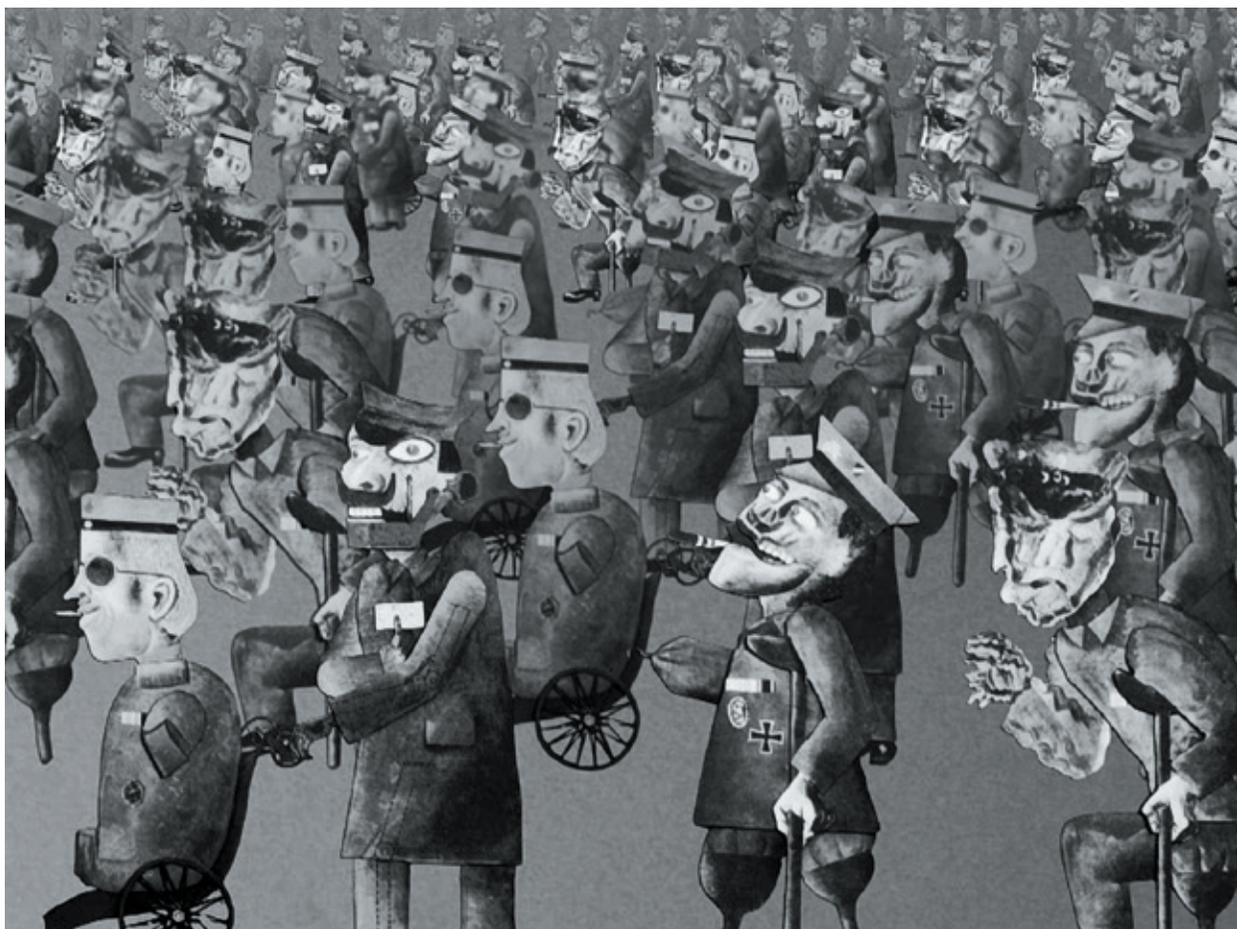
Animation works created by children who worked in the studio for several years are presented in the exhibition and curated by Epstein. They are based on their personal experiences, stories they liked, trips and outings they went on, films they saw, fear of the dark, and their loves. Thus, animation enables the children to bring to life the hidden parts of their psyches, and the parts they are unable to express in words.

Animation is not the principal tool of expression of the participants in the exhibition. It is a supplementary artistic means of expression that is added to the artists' primary medium, and expands both the medium and the understanding possibilities of the spectators, who are invited to be present in a primal moment once again, a moment of childhood in which the wonder of animation is revealed for the first time. But this time, they are not naïve films that conceal what the young audience cannot (and perhaps refuses to) put their finger on.

The screen of childish naivety has been lifted.

רימה ארסלנוב,
עין טובה עין רעה,
וידיאו אנימציה, 2015
Rimma Arslanov,
Bad Eye, Good Eye,
video animation,
2015





יעל ברטנא,
אמנות מנוונת חיה,
אנימציה והצבת סאונד,
2010
Yael Bartana,
Entartete Kunst Lebt,
Animation, sound
installation, 2010





ראובן קופרמן,
סינדרלה, 105*150
קולאז' על נייר, 2013
Reuven Kuperman,
Cinderella,
collage on paper
150X105cm, 2013

The Return of...
Curator: Meir Tati

שובו של ...
אוצר: מאיר טאטי

Participating artists: Rimma Arslanov,
Yael Bartana, Dana Darvish, Wild Kids
Animation, Sharon Fadida, Reuven
Kuperman.

אמנים משתתפים: רימה ארסלנוב,
יעל ברתנא, דנה דרויש, סטודיו ילדי הפרא,
שרון פדידה, ראובן קופרמן

Producer: Avigail Surovich
Graphic Design: Guy Saggee - Studio Shual
Hebrew Editing: Asaf Schur
English Translation: Margalit Rodgers

מפיקה: אביגיל סורוביץ'
עיצוב גרפי: גיא שגיא - סטודיו שועל
עריכה לשונית: אסף שור
תרגום לאנגלית: מרגלית רודג'רס

Special thanks to the Center
for Contemporary Art

תודה למרכז לאמנות עכשווית - CCA

את אפשרויות ההבנה של הצופה, המוזמן לנכוח שוב ברגע ראשוני, רגע של ילדות
שבו נחשף לראשונה לפלא האנימציה. אלא שהפעם לא מדובר בסרטים תמימים,
המסתירים מה שהקהל הצעיר אינו יכול (ואולי ממאן) לשים עליו את האצבע.
מסך הנאיביות הילדותית הוסט.



שרון פדידה,
Upcoming Past
וידאו אנימציה, 2018
Sharon Fadida,
Upcoming Past,
video animation,
2018

עושים את עבודתם בשליחותן של חברות ההפקה שיודעות מה ילדים צריכים לצרוך. הפופולריות העצומה של סרטי האנימציה הפכה אותם לכלי שיווקי ממעלה ראשונה, שבכוחו להתוות דפוסי התנהגות, טרנדים, תפישות מגדריות ועמדות פוליטיות. הסרטים מלמדים את הילדים מה מותר ומה אסור, מה מקובל ומה אינו מקובל. את מהלך הסיפור ואת פרטיו מתווה מבוגר עם אג'נדה.

אבל מה היה קורה אילו היו הילדים עצמם יוצרים את הסרט ומספרים את הסיפור? מה היה קורה אילו הסרטים לא היו מבקשים לעצב את עולמם הפנימי של הילדים, אלא לבטא אותו? זו השאלה שעליה מבקש להשיב הפרויקט החינוכי-אמנותי של סטודיו ילדי הפרא, שהקימו האמן הרב-תחומי מקס אפשטיין והאמן וסיל סרבני ז"ל, והילדים הם היוצרים הבלעדיים של הסרטים בו.



רימה ארסלנוב,
עין טובה עין רעה,
וידויאו אנימציה, 2015
Rimma Arslanov,
Bad Eye, Good Eye,
video animation,
2015

יצירות האנימציה של הילדים שעבדו בסטודיו במשך השנים מוצגות בתערוכה באוצרותו של אפשטיין. הן מבוססות על חוויותיהם האישיות, על סיפורים שאהבו, על טיולים שיצאו אליהם, על סרטים שראו, על פחד מחושך ועל אהבותיהם. כך מאפשרת האנימציה להחיות את החלקים הנסתרים בנפשם של הילדים ואת החלקים שאינם מצליחים לבטא במלים.

אנימציה אינה כלי הביטוי המרכזי של משתתפי ומשתתפות התערוכה. היא אמצעי ביטוי אמנותי משלים, המתווסף על המדיום המרכזי של היוצרים ומרחיב הן אותו והן

אנימצייית התלת-ממד הבסיסית של פדידה מנכיחה את המדיום בתוקף. דבר דומה קורה בעבודה צער האלים של דנה דרויש, שתנועתן הגולמנית של מגזרות הנייר בה אינה מאפשרת לנו לשקוע באשליית העולם הנפרש בפנינו ולהתענג על הפורקן שבפנטזיה. בעבודה מציגה דרויש אלמנטים של התיאטרון היווני הקלאסי ושל תיאטרון בובות לצד מרינטות גזרות, מודבקות וקטועות איברים. התוצאה היא מופע ראוותני, טרגדיה רחבת יריעה אשר כלבים, נשות הרמון, סריסים ונערות גלגל משמשים בה בערבוביה. כל הדמויות כולן סרות למרותה של מפלצת חזקה, מינית וחסרת רחמים בדמותה של אולימפיה, השולטת ביד רמה בכל היבטי החיזיון הגרוטסקי



דנה דרויש,
צער האלים, וידיאו
אנימציה, 2002
Dana Darvish,
The Gods' Sorrow,
video animation,
2002

שהקהל הצופה הוא חלק בלתי נפרד ממנו.

אל יצירותיהם של האמנים המבוגרים המשתתפים בתערוכה מתווספות אסופת עבודות של סטודיו ילדי הפרא, פרויקט חינוכי אמנותי ששובר את אחת ממוסכמות היסוד של עולם האנימציה – עולם שתוצריו מיועדים בראש ובראשונה לילדים, אך היוצרים בו הם כמעט בלא יוצא מן הכלל מבוגרים ש"יודעים מה ילדים רוצים", ולרוב

וחושפים בפנינו עולם נסתר, כאילו הרמנו אבן בשדה וגילינו כי תחתיה שוקקים חיים נסתרים. במרכז העבודה ניצב עולם מסויט, סוריאליסטי. עבודתה של ארסלנוב, שמגיעה מעולם הפיסול והרישום, מציגה יום יחיד, מזריחה ועד שקיעה, על שלל ההתרחשויות הקטנות המתקיימות בו. אובייקטים עשויים חימר – ספק רובוטים קטנים, ספק שואבי אבק – מסתובבים בינות לעיי חורבות אפוקליפטיים ומחפשים דבר-מה. חלקי גוף ושאר אובייקטים מתחברים למעין טוטם גדול, וגליל חוטים מסתובב מפעיל כביכול את תיאטרון הבובות הזה כולו. כל אובייקט עשוי חימר הופך לנפש פועלת.

ראובן קופרמן נוקט מהלך הפוך. סדרת הקולאז'ים גדולי המידות שלו מיישמת את הרציונל של מערכת האנימציה בעולם הרישום והדו-ממד. העבודות כמו מקפואות רגעים שנלקחו מסרטי אנימציה יפניים וממגילות סיניות: לוחמת מנגה במסכה עשויה שריון של לובסטר, שני חכמים סינים על רקע של דמפלינג גדולה שנראית כחללית תקיפה, לוחם נאבק בשיני דרקון, לובסטר ענק עשוי פריטי מזון. כל אלה מעמידים עולם של מנגה, עולם ששדים ובני אדם שרויים בו במלחמה תמידית. פעולות הרישום והקולאז' של קופרמן כמו מקפואות פריימים יחידים מסרטים שלא היו, ועריכתם מחדש מאפשרת לנו להשתהות על רגעים שנתלשו כביכול מתוך סצנה קדחתנית – כאילו צפינו בסרט בהילוך אטי. כל דימוי במרחב הציורי הוא עוד שלב בתנועת הסרט המדומה, שאותו נדרש הצופה להקרין בדמיונו. בכך חוזרות העבודות אל הימים שבטרם האנימציה, תיאטרון הצלליות, פנס הקסם או הפנקיסטיסקופ, ימים שבהם ניסה האדם להעמיד תנועה באמצעות פריימים עוקבים שצוירו על קערות וכדים, כפי שניתן לראות לדוגמה על קערה בת 5,200 שנה שנמצאה באיראן, ועליה חמש תמונות עוקבות של עז המבקשת ללחך עלים מעץ.

שרון פדידה מציג רישום קיר גדול ועבודת אנימציה בשם *Upcoming Past* בתלת-ממד שנעשתה בתוכנת ההנפשה החינמית השיתופית Blender. עולמו הרישומי של פדידה נראה לעתים כזרם תודעה: פרצופים מחוברים ומפורקים, חלקי גוף מעורבלים לכדי עיסה אחת, צורות גיאומטריות. אנימציות התלת-ממד מאפשרת לפדידה לבצע טרנספורמציה בעולמו הרישומי. נדמה כי העובדה שהתוכנה ששימשה אותו לצורך זה בנויה בקוד פתוח אינה מקרית: בשם שכל המעוניין יכול לשפר את התוכנה, להוסיף עליה או לגרוע ממנה, גם רישומיו של פדידה מצייתים לציווי הקוד הפתוח. נדמה שכל צופה מוזמן להוסיף עליהם, לגרוע מהם ולשנות אותם.

השימוש בתוכנת הקוד הפתוח, הדמוקרטית מעצם טיבה, עומד בניגוד מובהק לעבודת האנימציה העכשווית של אימפריות מדיה כגון דיסני, Dreamworks ודומותיהן. ענקיות אלה מעמידות מולנו עולם אנימטי כמעט מושלם, שכל פרט בו מדוד, מדויק ומהוקצע, פרי עבודתן של תוכנות מחשב עתירות משאבים שבכוחן לייצר כמעט כל טקסטורה, גוון או תנועה. עולמות שלמים נבראים לנגד עינינו בהשקעה כספית עצומה. היצירה בתוכנת Blender, לעומת זאת, אינה כרוכה בעלויות הפקה מרקיעות שחקים, אלא נסמכת על שיתוף הידע של המשתמשים בתוכנה. גם הסרט שנוצר באמצעותה, אם כן, הוא תוצר של שיתוף וחלוקה – ובניגוד לסרטי האנימציה המסחריים המבקשים להעמיד עולם שאפשר לשקוע בו ולשכוח את בדיוניותו,

בעמוד הקודם:
ראובן קופרמן,
KaBOOMki, עפרונות
צבעוניים ספריי וקולאז'
על נייר, 105*105 ס"מ,
2014
Following Page:
Reuven Kuperman,
KaBOOMki, 2014,
color pencils, spray
and photos on
paper, 150X105cm

עשויים מעל

כותרת התערוכה מגיעה ישירות מעולם הקולנוע הפופולרי, כדוגמת "שובו של הג'דיי", "שובו של ג'אפר", "שובו של היצור מהביצה" וכן הלאה. כותרת כזו ליצירה תומנת בחובה הבטחה שהגיבור – או הנבל – לא מת. הכוח הטוב חוזר להציל אותנו. הכוח הרע חוזר לרדוף אותנו. שניהם חוזרים שוב ושוב, כמעין רוחות רפאים. האמנים המשתתפים בתערוכה הופכים את האנימציה והרישום לכלי שבאמצעותו הם מנכיחים בפנינו את רוחות הרפאים הללו: ההיסטוריות, האישיות, האמנותיות והממשיות.

המונח הלועזי "אנימציה" מגיע מן ה-animatio הלטינית, שפירושה "החייאה" – או כפי שהשתרש בעברית, הנפשה. האפשרות לתת מראית עין של חיים לחומר הדומם ניצבת בלב לבה של העשייה הקולנועית כבר מראשיתה, כפי שמלמדת אותנו בין היתר אחת הדוגמאות המוכרות ביותר לחיבור בין החייאה להנפשה: "הגולם מפראג", סרטו האילם של פאול וגנר משנת 1920, שם נרתמת טכניקת ההנפשה כדי לאפשר לרב לתת חיים בחומר הדומם פשוטו כמשמעו. משתתפי ומשתתפות התערוכה משתמשים בהנפשה ככלי, אך גם כמטאפורה. יעל ברתנא, לדוגמה, משיבה לחיים ציור שנשרף בידי הנאצים. עבודת האנימציה שלה "אמנות מנוונת חיה" עוסקת בציור השוחות ונכי המלחמה של הצייר הגרמני אוטו דיקס, שהוגדר "אמן דגנרט" בידי המשטר הנאצי ואולץ להתפטר מעבודתו באקדמיה לאמנות של דרזדן. העבודה שעליה



מתבססת ברתנא הוצגה בתערוכה "אמנות מנוונת" בשנת 1937, ונשרפה לאחר מכן לצד עבודות נוספות. פעולת ההנפשה של ברתנא מחזירה לחיים הן את היצירה המקורית והן את החיילים המוצגים בה, אשר צועדים לנגד עינינו כרוחות מן העבר ומזכירים לנו הן את סכנת ההתעוררות המחודשת של אידיאולוגיות הרוח אסון והן את כוחה של האמנות לערער עליהן.

בעבודתה של רימה ארסלנוב "עין טובה עין רעה", אובייקטים עשויים חימר מתנערים מקפאונם

עשויים מעל